

RESUMEN DE CONCEPTOS CLAVE

Las Lecciones 7 a 10 se enfocan en el redondeo de números al cien, mil, diez mil y/o cien mil más cercano y en el uso de habilidades de redondeo para hacer cálculos aproximados cuando resuelven problemas escritos.

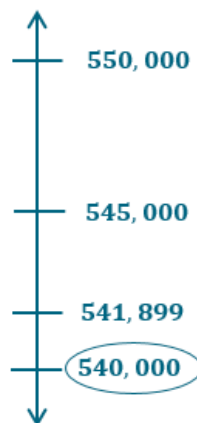
Espere ver tareas que le pidan a su hijo/a que haga lo siguiente:

- Redondear un número a un valor posicional dado usando y sin usar una **recta numérica vertical**.
- Calcular aproximadamente una **suma** usando el redondeo (p.ej., $505,341 + 193,841 \approx 500,000 + 200,000$).
- Resolver problemas escritos que involucren el cálculo aproximado de una respuesta.

MUESTRA DE UN PROBLEMA *(Tomado de la Lección 8)*

Completa el enunciado redondeando el número a un valor posicional dado. Usa la recta numérica para mostrar tu trabajo. Explica cómo encontraste tu respuesta.

541,899 redondeado al cien mil más cercano es 540,000.



Sé que hay 54 diez miles en 541,899. Eso significa que 541,899 está entre 540,000 y 550,000. 545,000 está a la mitad. Sé que 541,899 es menor que 545,000. Eso significa que está más cercano a 540,000.

Puede encontrar ejemplos adicionales de problemas con pasos de respuesta detallados en los libros de *Eureka Math Homework Helpers*. Obtenga más información en GreatMinds.org.

CÓMO PUEDE AYUDAR EN CASA

- Hable con su hijo acerca de las veces en que se usa el redondeo, tales como calcular aproximadamente cuántos artículos comestibles se pueden comprar con un billete de \$20 o cuántos mandados se pueden hacer en 60 minutos. Explique su razonamiento. Tengan una discusión acerca de las veces en las que tiene sentido redondear y las veces en las cuales es importante encontrar la respuesta exacta.
- Escriba un número de 6 dígitos en un pedazo de papel. Pida a su hijo/a que redondee el número al cien más cercano, al mil más cercano, al diez mil más cercano y al cien mil más cercano.

VOCABULARIO

Suma: el resultado de sumar dos o más números (p.ej., en $3 + 2 = 5$, el número 5 es la suma).

REPRESENTACIONES

Recta numérica vertical